

Wonder Boy



TEC TOY



TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Confira-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho WONDER BUY na console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se não aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocada. Depois, desligue e apague o aparelho novamente.
4. Para começar o jogo: se você jogar sozinho, aperte o Botão 1 do Joystick 1; se for os dois jogadores, aperte o Botão 1 do Joystick 2.

(IMPORTANTE): Nunca coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Logo no início do jogo aparece na tela esta imagem:

Para começar numa **ÁREA** de número mais alto aperte o **Botão 1** duas vezes, depois aperte o **Botão 2** também duas vezes. A seguir, enquanto mantiver simultaneamente os **Botões 1 e 2** apertados movimente o **botão direcional** para cima e para baixo, até o número da **ÁREA** que você quer que seja indicado na tela.

Para começar numa **RODADA** de número mais alto siga as mesmas instruções acima, mas movimente o **botão direcional** para a direita e para a esquerda.



O que está acontecendo

Assim que quando tudo se inicia bem entre você e sua bela namorada Tereza, ela lhe repentinamente pedos lances de um no dos boqueis-

E onde está ela agora, presa e acomodada? Você não sabe e nem tem a mínima pista. É já que da não parece estar em parte alguma, você terá de procurá-la em todas as partes!

Por isso, terá de estabelecer-se em florestas escuras, criar locais infundáveis, avaliar situações inapreciáveis

Também terá de explorar vilões em erupção, pessoas pedras e se mesmo consultar sobre surtos, algumas das quais o sustentam e outras simplesmente o lançam no abismo!

Mas, evidentemente, você jamais citará completamente acerto. Haverá sempre alguma desagradável surpresa — habitantes dos boques, monstros marinhos ou insetos repulantes — que tornará simplesmente líquido-lol!

Portanto, você precisa aprender a manusear a machadilha: ela e sua única forma de defesa e sua única oportunidade de sobreviver. E quando a última esperança estiver presa a desespero, ressurta-se! Ainda resta seu Anjo da Guarda, que pode tê-lo, profetamente, invencível! Assim, diga adeus a sua turma e parta, sem nem mesmo preocupar-se em levar um lanche. O lugar para onde você vai tem fartura de comida natural.

Área, Rodada, Ponto de controle, Local.

O jogo contém 16 **ÁREAS**. Cada **ÁREA** possui 4 **RODADAS**. No final de cada quarta rodada aparece o **Pêndulo do Rei**.

Cada **RODADA** apresenta 4 **PONTOS DE CONTROLE**.

O objetivo aparece ao fim da rodada.

O trajeto percorrido por Tereza tem também 16 **LOCAIS**. Em consequência, são 16 os diferentes locais que você deve atravessar em sua busca, e 48 a número de rodadas que poderá vencer no jogo inteiro.

Alguns locais serão repetidos, outros — como os Bosques, por exemplo — mudarão à medida que você avança:

Aqui estão os nomes dos 14 locais. Porém, como alguns se repetem, eles não aparecem necessariamente na ordem abaixo.

1. Os Bosques
2. Um Vale
3. O Oceano
4. Uma Longa Estrada Aberta
5. Uma Encosta Inclinada
6. Uma Odeira
7. Uma Caverna Escorregadia
8. Uma Caverna Ainda Mais Profunda
9. Um Vulcão
10. Uma Ponte de Madeira
11. Um Depósito em Chamas
12. Os Bosques à Noite
13. Nas Nuvens
14. No Interior do Palácio

Assuma o controle

A figura abaixo mostra os pontos de controle do seu joystick. Ao longo deste folheto nós nos referiremos a esses pontos pelos nomes indicados na figura.



(A) BOTÃO DIRECIONAL

(1) BOTÃO 1

(2) BOTÃO 2



- 1 Para movimentar Tom-Tom, o "Acrobat Boy", para a direita ou para a esquerda, aperte a seta direita ou a seta esquerda.
- 2 Para acelerar os movimentos de Tom-Tom: aperte o Botão 2 e a seta direita ou a seta esquerda, simultaneamente.
- 3 Para um salto curto de Tom-Tom utilize as setas para indicar a direção do salto e aperte o Botão 1.
- 4 Para um salto longo de Tom-Tom utilize as setas para indicar a direção do salto e aperte o Botão 1 e o Botão 2 simultaneamente.
- 5 Para Tom-Tom lançar a machadinha: aperte o Botão 1.
- 6 Para Tom-Tom saltar e, ao mesmo tempo, lançar a machadinha: aperte a seta direita ou a seta esquerda, e os Botões 1 e 2 simultaneamente.

Quem é quem

Nod é Tom-Tom que procura, por toda parte, sua namorada que foi sequestrada.

Nod está intimamente só, lutando contra um bando de desagradáveis — e muitas vezes mortais — criaturas. Mas há alguém que pode ajudá-lo: seu Anjo da Guarda.



O seu Anjo da Guarda

Um de seus aliados é seu próprio Anjo da Guarda. Ele pode ser encontrado no interior de certos tipos de ovos.

Quando o Anjo se junta a você, você fica protegido de todos os seus inimigos. Mas o Anjo não o ajudará para sempre. Portanto, aproveite enquanto dura!

Observação: Embora o Anjo o torne invencível contra atacantes, você não poderá contar com a ajuda dele em dificuldades naturais, como na queda de um rochedo ou de uma árvore.



① O Deus da Mente

Ele se encontra no interior de certos ovos. É melhor não se envolver com ele: sapão, pó, ou tomar banho de você. Ele tem a energia estranheira.

①



② O Rei

Ele é o vilão que sequestrou sua namorada. É tão forte quanto pequeno, de o atacar com bolas de fogo. Embora o coelho possa parecer terrível, o melhor modo de derrotá-lo é acertá-lo a machadinha bem na orelha!

②



② **Targa**

Esta é sua desvantagem nomeada.
Quando a encontra, você terá vencido
a última rodada ou o jogo completo.

③



O que há no jogo

Existem um grande número de itens para ser encontrado: animais, instrumentos, armas e elementos. Alguns, como machadinhas e skates, são de grande utilidade para sua defesa, outros, como frutas e vegetais, ajudam a aumentar sua vitalidade.

Quase todos os itens valem um certo número de pontos. Mas as loções precisam ser todas recolhidas, para que você possa chegar à última ilha.

Finalmente, há os inimigos: animais, monstros e até elementos naturais — todos tentando pagar "tam-tam". Mas, por incrível que pareça, ao longo do jogo podem aparecer amigos. Assim, todo o resumo em descobrir quais são seus amigos e quais são seus verdadeiros adversários. A relação que se segue pode ajudar:

① **Ovo Branco**

São criados com as boas machadinhas,
skates, vegetais, leite e até um Anjo.

②

② **Ovo Malhado**

Este tem ovos maus, pois contém o
Deus da Morte.

③

③ **Machadinhas**

Você precisa achar as machadinhas
para combater as forças do mal. Você
a encontra em seu caminho ou dentro
de um ovo branco. A machadinha não
come quando você a arranca. Mas,
toda a vez que começar uma nova
vida, você precisa de uma outra
machadinha.

④

④ **Skate**

Este se encontra nos ovos brancos e é
apenas o seu melhor amigo. O
único problema é que os skates não
são breques. Assim, quando colide
contra alguma coisa, o skate some,
embora você não

⑤



① Cogumelos

Também estão dentro das suas heranças. Aumentam a sua vitalidade, e você ainda mais se você achar alguns frutos mais tarde.



② Leite

É mais forte tem encontrado nos ovos brancos. É a melhor fonte para sua vitalidade.



③ Frutas e Vegetais

Há bananas, maçã, melões, tomates e cenouras. Todos valiam pontos e todos aumentam sua vitalidade.



④ Carne

Você acha a carne quando encontrar um caçote por trás. Ela aumenta suas pontas e sua vitalidade.



① Batatas

Você as encontra quando volta ou quando arrumamos a machadão.



② Simbolo "Sega"

Pode aparecer quando você voltar ou depois a machadão com um determinado lugar. Se conseguir quatro desses símbolos, você ganha uma vida adicional.



③ Mela

Use-a para aumentar seus valores.



④ Biscoitos

Há duas espécies:

1 Biscoitos Velados — Você os encontra durante seu trajeto.

2 Biscoitos Lavados — Aparecem de repente, quando você passar por eles. Há um total de 40 biscoitos em cada rodada. E você não poderá continuar até a Área III se não tiver conseguido, pelo menos, 36 biscoitos.

Observação: sempre que recolher uma biscoita, ela imediatamente se transforma numa flor de biscoito.



A Porta do Tempo

A certa altura do jogo você pode ter uma boa surpresa, desde que esteja nas rodadas 1 a 4 de cada ÁREA.

É, então, em algum ponto de qualquer área que, de repente, pode acontecer a surpresa! Se, nessa hora, você recolher uma fruta, então se transforma num item diferente. Pegar esse item e levá-lo ao personagem para a etapa BONUS. Quando voltar dessa etapa para o personagem anterior, você se verá numa posição mais avançada do que aquela em que estava, antes de fazer a mudança de estágio. As honras que Tam-Tam deixou de pagar, em virtude do desvio de trajetória, são automaticamente consideradas como recolhidas. E lembre-se, mais uma vez, você precisa de um total de 36 honras para atingir a última área.

A fruta, recolhida anteriormente, pode transformar-se num dos seguintes itens.

Baba
 Roldão de pulso
 Pôr de sapatos
 Urubano de pelica
 Vidro de perfume
 Pôr de luvas
 Fogueira
 Anel
 Guarda-chuva
 Pôr de meias

Os Inimigos

Aqui está a relação completa de seus inimigos, com a indicação de onde encontrá-los e o que fazer com eles: evitá-los ou liquidá-los.

Inimigo

① Fogo

Está em toda a parte.
 Não o toque!



O Que Fazer

Saia ou evite-o.

② Racheio

Acaba com toda sua vitalidade.



Saia ou evite-o.

③ Serpente

Ela surge de repente, mas não o ataca.



Evite-o ou ataque-o com a machadinha.

④ **Pé na Moin**

Também aparece subitamente.
Pesa duas velocidades e,
como não é um ser vivo,
não pode ser morto...



Salte no
vento-a.

Inimigo

① **Garras de Carvão**

Movimentam-se da direita
para a esquerda, em duas
velocidades diferentes.



O Que Fazer

Salte ou
abraque-se com
a machadinha.

② **Bê Parado**

Você pode matá-lo com um
golpe de sua machadinha.



Evite-o ou use
a machadinha.

③ **Bê Saltador**

Pode matá-lo só necessitando
de um golpe de sua machadinha.



Use a
machadinha.

④ **Alafin**

Ele o separa por toda a
parte, voando alto no céu.



Evite-o ou use
a machadinha.

⑤ **Mascapa**

Não clique muito perto dele.



Salte ou use
a machadinha.

⑥ Camoel

Como é da sua natureza, ele se movimenta bem devagar.



Saia ou use a machadinha.

Inimigo

① Espinho Flutuante

Extremamente ponti, longa chuma ariz.



② Que Fazer

Evite-o ou use a machadinha.

② Onça

Ataca pela retaguarda quando você se senta. Para ligá-lo são necessários dois arremessos de machadinha.



Evite-o ou use a machadinha.

① Peixe

Aparente no mar, mas está sempre saltando da água.



Evite-o ou use a machadinha.

④ Arara

Também vive da água.

Evite-o ou use a machadinha.



③ Estalante

Se você chegar muito perto, ele sai e pode atropelá-lo.

Evite-o ou use a machadinha.



Inimigo

① Água

Você tem perfeitamente certeza que a água poderia matá-lo?



② Cactos

Com um bom cacto se você chegar muito perto.



③ Pedra valerosa

Se você aproximar-se demais, ele pula do vale para atacá-lo.



④ Galinhato

Ele o atacará, assim que você se aproximar.



O Que Fazer

Use a machadinha.

Use a machadinha.

Use a machadinha.

Use a machadinha.

① Pássaro

Come de saltar contra você, surgindo de trás de uma queda de água.



Inimigo

① Camaleão

É encontrado no deserto.



② Escorpião

Cuidado, pois ele é realmente rápido!



Use a machadinha.

O Que Fazer

Sabe ou não a machadinha.

Sabe ou não a machadinha.

③ **Carapa**

Se não é importante, dá
também não é importante!



Entre-o ou
use a
machadinha

④ **Esquilo Yagler**
Ataca do espaço

Entre-o ou
use a
machadinha.

⑤ **Bolimpago**
Você não pode controlá-lo

Entre-o

⑥ **Aranha**
Apesar supostas ou subindo
por paredes

Entre-o ou use
a machadinha

Inimigo① **Montanha Rochosa**
Provoca uma avalanche quando
nemos você espere**O Que Fazer**

Sobre

② **Rio**
Você o encontra em última
rodada de cada área.
É preciso atingi-lo com a
machadinha em pleno resto!

Use a
machadinha.

③ **Nuvem**
Há nuvens sobre as quais você
pode caminhar, e outras, não

④ **Ponto de Morte**

Esta é a observação feita para a "morte".

⑤ **Ponto de Vida**

Mor.



Opa! Tente de novo.

No início de cada jogo, você ganha três vidas. Quando perder todas elas, o jogo termina.

Ha duas maneiras de você perder uma vida.

1. Quando você é atacado pelo inimigo.
2. Quando o nível de seu medidor de consciência estiver completamente esgotado.

Observação: você ganha uma vida extra quando sua pontuação atingir 50.000, 100.000 e 170.000. Das em diante, recebe uma vida extra para cada novos 170.000 pontos.

Prorrogação do jogo

Quando, finalmente, você tiver perdido todas as suas vidas, aparecerá na tela a seguinte mensagem:

CONTINUAR

RECOMEÇAR



Para começar de ponto em que você parou, use o controle de uma para selecionar "CONTINUE" e, depois, aperte qualquer botão. Para começar a partir do início do jogo, use o controle de uma para selecionar "RESTART" e, depois, aperte qualquer botão.

Conheça a pontuação

Os pontos que você ganha por encontrar determinados itens e por ligar diferentes mapas de todos os mundos para dar sua pontuação final.

Alguns itens também valem pontos de vitalidade adicionais.

Veja, a seguir, os detalhes da pontuação.

Item	Pontos	Pontos Extras	Efeito sobre a Vitalidade
Macanudo	100	—	—
Sinac	200	—	—
Copacabana	100	—	—
Leite	500	—	Rejuvenesce totalmente
Banana	50	500 com espumante	+ 1
Maçã	50	500 com espumante	+ 1
Tomate	100	500 com espumante	+ 1
Carota	100	500 com espumante	+ 2
Meio	200	500 com espumante	+ 2
Bergamota	500	—	+ 2
Carta	500	—	+ 2
Sinistro Seta	1.000	—	—
Bonete	1.000	Os pontos extras serão dobrados pela vitória no rodado	—
Milisco	500	—	—

Item	Pontos pela Morte com Macanudo	Pontos por Vitória com o Anjo
Foguete	—	50
Grande pedra	—	100
Serpente	100	50
Peça mágica	—	50
Garoto de cavalo	100	50
Rã parada	20	100
Rã saltadora	200	100
Abelha	100	50
Mineiro	50	—
Caracol	20	10
Esquadrão	20	10
Carote (1º golpe)	20	100
Carote (2º golpe)	200	—
Polvo	100	50
Atum	100	50
Enxofre	20	10
Arroz	50	20
Agua	50	20
Custinha	50	—
Polvo vulcânica	50	—
Castanholo	100	—
Príncipe	50	—
Camaleão	50	—
Esmeralda	50	—
Coruja	100	50
Esquilo voante	100	50
Relampago	—	100

A morte do Rei

Para matar o Rei, é necessário o seguinte número de golpes: $(6 + \text{número da Área}) \times 2$. Os pontos que você ganha são calculados assim: $100 \times \text{número de golpes de machadinho que você acertou no Rei}$.

Pontos de bonificação

Toda vez que vencer uma rodada, você ganha pontos extras. O número desses pontos é determinado por seu nível de vitalidade e pela quantidade de bonecos que você recolheu. Se conseguir sair de uma área, mesmo dominado pelo Deus da Morte, você ganha 1 000 pontos extras.

Etapas de bonificação

Quando entrar nas naveas, você pode aumentar sua vitalidade se conseguir o coração de Targa.

Nas naveas você tem três opções:

1. Você pode pagar um item e voltar para outra área do jogo.
2. Você pode pular fora da navea e voltar para outra área do jogo.
3. Você pode expor até que sua vitalidade se esgote.

Dicas úteis

- O segredo para terminar a machadinha com sucesso é esperar o momento certo para o golpe.
- Procure recolher logo o maior número possível de bonecos. Lembre-se de que você precisará ter, pelo menos, 36 delas quando voltar na Área 10.
- Não se esqueça de pegar todas as frutas e todos os vegetais que encontrar. E, também, lembre o leito sempre que o rei. Você vai precisar de toda a vitalidade possível.
- Lembre-se: ao perder uma vida, você começa o jogo a partir do início da rodada em que foi eliminado.



Marcador de pontos

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprovatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre danos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e danos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre frete de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
 Rua Ruyter Ferraz, 0111 - Marquês - Jd. - CEP 08.000
 Indaiatuba - SP
 CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
 Av. Brigadeiro Machado, 226 - São Paulo - SP - CEP 05058
 TELEFONE: (011) 261.7700